

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การใช้เทคนิคจินตภาพในการสอนตัวอักษรคันจิภาษาญี่ปุ่นครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินการศึกษา โดยจำแนกตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ปัจจัยในการเรียนภาษาต่างประเทศ
 - 1.1 ด้านอายุ
 - 1.2 ด้านแรงจูงใจ
 - 1.3 ด้านสังคมสิ่งแวดล้อม
 - 1.4 ด้านรูปแบบทางภาษา
 - 1.5 ด้านวัฒนธรรม
2. ตัวอักษรคันจิ
 - 2.1 ความเป็นมา
 - 2.2 ประเภทของตัวอักษรคันจิ
 - 2.3 วิธีอ่านออกเสียงตัวอักษรคันจิตัวเดียว
 - 2.4 วิธีอ่านออกเสียงตัวอักษรคันจิสองตัว
3. จินตภาพ
 - 3.1 ความหมายของจินตภาพ
 - 3.2 รูปแบบการใช้
4. ความจำ
 - 4.1 การทำงานของสมอง
 - 4.2 กลวิธีการจำ
 - 4.3 ความคงทนในการจำ
 - 4.4 การลืม
5. แรงจูงใจ
 - 5.1 ความหมายของแรงจูงใจ
 - 5.2 ทฤษฎีแรงจูงใจ
 - 5.3 ประเภทของแรงจูงใจ
 - 5.4 แรงจูงใจกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 6.1 งานวิจัยเกี่ยวกับจินตภาพ
- 6.2 งานวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำ
- 6.3 งานวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจ

ปัจจัยในการเรียนภาษาต่างประเทศ

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศเป็นเรื่องสำคัญในระดับชาติ เพราะมนุษย์ใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกของตนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน ภาษาที่นิยมเรียนกันซึ่งถือเป็นภาษากลางของโลก คือ ภาษาอังกฤษ แต่ในปัจจุบันนอกจากภาษาอังกฤษแล้ว ภาษาต่างประเทศที่นิยมเรียนกันมากขึ้น ได้แก่ ภาษาจีน ภาษาเกาหลี และภาษาญี่ปุ่น ซึ่งสอดคล้องกับการเป็นประชาคมอาเซียนในอนาคตด้วย (รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์, 2544, หน้า 10 และ 35) การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศมีปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการเรียน (พิณทิพย์ ทวยเจริญ, 2536, หน้า 90-91) ดังนี้

1. ด้านอายุ

เพนด์ฟิลด์และโรเบิร์ตส กล่าวว่าไว้ว่า ผู้ที่มีอายุน้อยสามารถเรียนภาษาต่างประเทศได้ดีกว่าผู้ที่มีอายุมาก ทั้งนี้เนื่องจากสมองของเด็กในวัยก่อน 9 ขวบจะมีความเหมาะสมเป็นพิเศษต่อการเรียนภาษา ความสามารถดังกล่าวจะลดลงเมื่อมีวัยสูงขึ้น เพราะ “บริเวณภาษา” ในสมองเริ่มคงที่ไม่ยืดหยุ่นอีกต่อไป ซึ่งทฤษฎีนี้ได้มาจากงานศึกษาทางสรีระของสมอง นอกจากนี้บุคคลที่เรียนมากกว่าสองภาษาในวัยเด็กจะเรียนภาษาอื่น ๆ ได้ง่ายขึ้น เด็กจะเรียนรู้รูปแบบของภาษาได้ดี แม้ว่าความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์จะยังมีน้อยก็ตาม แต่วัยผู้ใหญ่จะรับรู้คำศัพท์ได้มากกว่าเด็ก

2. ด้านแรงจูงใจ

ในการเรียนรู้ภาษาแม่ผู้เรียนจะมีแรงจูงใจสูง เพราะต้องสื่อความหมายกับคนรอบข้าง ถ้าผู้เรียนทำได้จะได้รับการยอมรับให้เข้าเป็นคนในสังคมนั้น ๆ ผู้เรียนจึงคิดว่าภาษาแม่สำคัญกว่าภาษาต่างประเทศ ทำให้แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศน้อยกว่าการเรียนภาษาแม่

3. ด้านสังคมสิ่งแวดล้อม

การเรียนภาษาต่างประเทศที่ส่งเสริมโอกาสในการใช้ภาษาจะช่วยให้เรียนรู้ได้ดีขึ้น เช่น มีโอกาสได้ปฏิสัมพันธ์กับอาจารย์ผู้สอนชาวต่างประเทศ คนในสังคม ดุหนัง ฟังเพลง อ่านหนังสือที่เป็นภาษาต่างประเทศจะช่วยให้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศนั้น ๆ ได้ดีขึ้น เป็นแนวคิดพื้นฐานของการสอนภาษาต่างประเทศแบบ Situational หรือ Functional Approach

4. ด้านรูปแบบทางภาษา

ถ้าภาษาต่างประเทศนั้นมีรูปแบบทางภาษาคือคล้ายกับภาษาแม่ ผู้เรียนก็จะสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าภาษาต่างประเทศที่มีรูปแบบทางภาษาต่างจากภาษาแม่ เช่น คนญี่ปุ่นย่อมเรียนภาษาเกาหลีได้ดีกว่าเรียนภาษาไทย

5. ด้านวัฒนธรรม

ประเทศแต่ละประเทศย่อมมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไป เช่น วัฒนธรรมของประเทศไทยกับประเทศลาวจะคล้ายกัน ทำให้คนไทยเรียนภาษาลาวได้ง่าย แต่วัฒนธรรมของประเทศไทยกับประเทศอังกฤษต่างกัน ทำให้คนไทยเรียนภาษาอังกฤษได้ยากกว่าเรียนภาษาลาว การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันมาก ๆ ย่อมเป็นอุปสรรคสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้

จากปัจจัยต่าง ๆ ข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศไม่ใช่เป็นเรื่องง่าย แต่ก็ไม่ใช่ยากเกินไป หากหาเทคนิควิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพก็จะทำให้การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศเป็นเรื่องง่ายมากขึ้น

ตัวอักษรคันจิ

ตัวอักษรคันจิเป็นตัวอักษรภาษาญี่ปุ่นที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาษาจีน มีความเป็นมาประเภท และวิธีอ่านออกเสียง (ปราณี จงสุจริตธรรม, 2546, หน้า 8-10) ดังนี้

1. ความเป็นมา

ตัวอักษรคันจิเป็นตัวอักษรที่ประเทศญี่ปุ่นได้รับการเผยแพร่จากประเทศจีนผ่านทางพุทธศาสนาและวัฒนธรรมเมื่อประมาณ 1,700 ปีก่อนหน้านี้ ต่อมาในปี ค.ศ. 1946 ได้มีการกำหนดตัวอักษรคันจิที่ใช้ในชีวิตประจำวันเรียกว่าโทโยคันจิ (Touyoukanji) ซึ่งมีทั้งหมด 1,850 ตัว หลังจากนั้นในปี ค.ศ. 1981 ได้มีการกำหนดตัวอักษรคันจิที่ใช้มากในชีวิตประจำวันเป็น 1,945 ตัว ซึ่งเรียกว่า โจโยคันจิ (Jouyoukanji)

2. ประเภทของตัวอักษรคันจิ

ตัวอักษรคันจิมีหลายประเภททั้งที่ประเทศญี่ปุ่นยืมมาจากประเทศจีนโดยนำมาปรับเปลี่ยนใหม่ และทั้งที่ประเทศญี่ปุ่นประดิษฐ์ขึ้นมาเอง อาจแยกได้เป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. โชเคโมจิ (Shoukeimoji) เป็นตัวอักษรคันจิช่วงแรกสุด ซึ่งปรับเปลี่ยนมาจากรูปภาพและธรรมชาติรอบตัว มีประมาณ 600 ตัว เช่น

ตัวอักษรคันจิ 口 มาจากรูปปาก

ตัวอักษรคันจิ 牛 มาจากรูปวัว

2. ชิจิโมจิ (Shijimoji) เป็นตัวอักษรคันจิที่แสดงความหมายของสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือสิ่งที่ไม่รูปร่าง มีประมาณ 135 ตัว เช่น

ตัวอักษรคันจิ 二 คือเลขสอง

ตัวอักษรคันจิ 下 คือล่าง

3. ไคอิโมจิ (Kaiimoji) เป็นตัวอักษรคันจิที่นำตัวอักษรคันจิสองตัวมารวมกันเป็นคำใหม่ เช่น

ตัวอักษรคันจิ 日 (พระอาทิตย์) รวมกับตัวอักษรคันจิ 月 (พระจันทร์) กลายเป็น 明 (สว่าง)

ตัวอักษรคันจิ 人 (คน) รวมกับตัวอักษรคันจิ 木 (ต้นไม้) กลายเป็น 休 (หยุดพัก)

4. เคเซโมจิ (Keiseimoji) เป็นตัวอักษรคันจิที่นำส่วนที่แสดงความหมายกับส่วนที่แสดงเสียงมารวมกันเป็นคันจิที่มีความหมายใหม่ ซึ่งมีประมาณร้อยละ 80 ของทั้งหมด เช่น

ตัวอักษรคันจิ 日 มีความหมายว่าพระอาทิตย์ รวมกับตัวอักษรคันจิ 青 ซึ่งออกเสียงว่า เซ (sei) กลายเป็นตัวอักษรคันจิใหม่ 晴 ที่มีความหมายว่าแจ่มใส ปลอดโปร่ง โดยออกเสียงว่า เซ (sei) เหมือนเดิม

5. เทงจูโมจิ (Tenchuumoji) เป็นตัวอักษรคันจิที่นำมาใช้ในความหมายใหม่ซึ่งแตกต่างจากความหมายเดิม เช่น

ตัวอักษรคันจิ 楽 ความหมายเดิมคือ ดนตรี ความหมายใหม่คือ สนุกเพลิดเพลิน

ตัวอักษรคันจิ 行 ความหมายเดิมคือ เดินตามถนน ความหมายใหม่คือ ไป หรือจัดขึ้น หรือประกอบพิธี

6. คะชะคุโมจิ (Kashakumoji) เป็นตัวอักษรคันจิที่นำมาเฉพาะเสียงอ่านแต่ไม่มี ความหมายใด ๆ ส่วนใหญ่เป็นคำภาษาต่างประเทศ เช่น

亜米利加 อ่านว่า อะ-เมะ-ริ-กะคือประเทศอเมริกา

仏蘭西 อ่านว่า ฟุ-รัน-สุ คือประเทศฝรั่งเศส

3. วิธีอ่านออกเสียงตัวอักษรคันจิตัวเดียว

เริ่มแรกที่ประเทศญี่ปุ่นนำตัวอักษรคันจิมาใช้จะอ่านออกเสียงตามแบบของประเทศจีน ซึ่งเรียกว่า องโยมิ (Onyomi) แต่เนื่องจากไม่สามารถแทนเสียงที่มีอยู่แต่เดิมของประเทศญี่ปุ่นได้ทั้งหมด จึงนำตัวอักษรคันจิออกเสียงแบบภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเรียกว่า คุงโยมิ (Kunyomi) โดยอาจแยกรูปแบบการอ่านออกเสียงได้ 4 ประเภท ดังนี้

1. ตัวอักษรคันจิที่ออกเสียงแบบจีน (องโยมิ) ได้อย่างเดียว เช่น

肉 อ่านแบบจีนได้อย่างเดียวว่า นิ-คุ (niku)

農 อ่านแบบจีนได้อย่างเดียวว่า โน (nou)

2. ตัวอักษรคันจิที่ออกเสียงแบบญี่ปุ่น (คุงโยมิ) ได้อย่างเดียว เช่น

貝 อ่านแบบญี่ปุ่นได้อย่างเดียวว่า ไค (kai)

咲< อ่านแบบญี่ปุ่นได้อย่างเดียวว่า สะ-คุ (saku)

3. ตัวอักษรคันจิที่ออกเสียงทั้งแบบจีน (องโยมิ) และแบบญี่ปุ่น (คุงโยมิ) ได้เพียง
หนึ่งเสียง เช่น

犬 อ่านแบบจีนได้ว่า เคง (ken) อ่านแบบญี่ปุ่นได้ว่า อิ-นุ (inu)

花 อ่านแบบจีนได้ว่า คะ (ka) อ่านแบบญี่ปุ่นได้ว่า ฮะ-นะ (hana)

4. ตัวอักษรคันจิที่ออกเสียงทั้งแบบจีน (องโยมิ) และแบบญี่ปุ่น (คุงโยมิ) ได้หลาย
เสียง เช่น

日 อ่านแบบจีนคือ นิ-จิ (nichi) และ จิ-ทซุ (jitsu)

อ่านแบบญี่ปุ่น คือ คะ (ka) และ ฮิ (hi) และ บี (bi) เป็นต้น

4. วิธีอ่านออกเสียงตัวอักษรคันจิสองตัว

กรณีที่น่าตัวอักษรคันจิ 2 ตัวมารวมกันจะอ่านออกเสียงได้ 4 แบบ โดยส่วนใหญ่จะ
เป็นแบบที่ 1 และ 2 ส่วนแบบที่ 3 และ 4 จะเป็นส่วนน้อย

1. อ่านเป็นเสียงจีนทั้ง 2 ตัว เช่น

左 右 อ่านว่า สะ-ยู (sayuu)

返 事 อ่านว่า เฮน-จิ (henji)

2. อ่านเป็นเสียงญี่ปุ่นทั้ง 2 ตัว เช่น

青 空 อ่านว่า อะ-โอะ-โอะ-ระ (aozora)

手 紙 อ่านว่า เทะ-งะ-มิ (tegami)

3. ตัวแรกอ่านเป็นเสียงจีน ตัวที่สองอ่านเป็นเสียงญี่ปุ่น เช่น

每 朝 อ่านว่า มะ-อิ-อะ-สะ (maiasa)

駅 前 อ่านว่า เอะ-กิ-มะ-เอะ (ekimae)

4. ตัวแรกอ่านเป็นเสียงญี่ปุ่น ตัวที่สองอ่านเป็นเสียงจีน เช่น

荷 物 อ่านว่า นิ-โมะ-ทซุ (nimotsu)

見 本 อ่านว่า มิ-โฮง (mihon)

นอกจากนี้ยังมีวิธีสังเกตความแตกต่างระหว่างวิธีอ่านแบบจีนและวิธีอ่านแบบญี่ปุ่น คือ
ถ้าเป็นพยัญชนะและสระเสียงยาว เสียงกัก เสียงควบ มีตัว ㄣ มี tenten มี maru ส่วนใหญ่จะ
เป็นวิธีอ่านแบบจีน ส่วนวิธีอ่านแบบญี่ปุ่นจะเป็นพยัญชนะและสระเสียงสั้น

จินตภาพ

1. ความหมายของจินตภาพ

พจนานุกรมไทยฉบับทันสมัยและสมบูรณ์ (2552, หน้า 305) ให้ความหมายว่า ภาพที่เกิดขึ้นในใจ หรือที่คิดว่าควรจะเป็นเช่นนั้น หลังจากที่อ่านบทประพันธ์ร้อยกรอง หรืองานเขียนชิ้นใดชิ้นหนึ่ง

พจนานุกรมฉบับมติชน (2547, หน้า 232) ให้ความหมายว่า ภาพที่มองเห็นในความคิด

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2544, หน้า 313) ให้ความหมายว่า จินตภาพหมายถึง ภาพที่เกิดจากความนึกคิดหรือที่คิดว่าควรจะเป็นเช่นนั้น

ดังนั้น เมื่อประมวลทั้งหมดแล้ว อาจให้ความหมายของ จินตภาพ ได้ว่า ภาพที่จินตนาการขึ้นมาหรือภาพในความคิด

2. รูปแบบการใช้

มีเทคนิคการสอนที่ใกล้เคียงกับเทคนิคจินตภาพที่ใช้ในงานศึกษาค้นคว้าอยู่ 2 วิธี ได้แก่

2.1 การสร้างภาพในความคิด (Visualization)

จากงานศึกษาของเลวิน (อ้างใน สมศักดิ์ ภูวิภาดาบรรณ, หน้า 152-153) พบว่า เมื่อให้นักเรียนที่มีปัญหาในการอ่าน อ่านเรื่องพร้อมกับนึกภาพประกอบไปทุกประโยค นักเรียนเหล่านี้สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องเพิ่มขึ้นถึง 40 เปอร์เซ็นต์ ในทำนองเดียวกันจากการทดลองโครงการ “ตาในสมอง” ของโรงเรียนในเมืองเอสคอนดิโค มลรัฐแคลิฟอร์เนีย พบว่า การฝึกให้นักเรียนค้นหาคำสำคัญต่าง ๆ จากเนื้อเรื่องที่อ่านแล้วแปลงคำสำคัญเหล่านั้นออกมาเป็นภาพในความคิดจะช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านให้เข้าใจมากขึ้นและมีความคงทนในการจำสูงขึ้น และหากจำไปพร้อมกับเรื่องราวก็จะยิ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจำมากขึ้น

2.2 การใช้จินตนาการ (Fantasy)

ไอน์สไตน์ กล่าวว่า “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ ความรู้มีขีดจำกัด แต่จินตนาการครอบคลุมไปทั่วโลก ก่อให้เกิดความก้าวหน้า และพาให้เกิดวิวัฒนาการ” (ฉัญญา ผลอนันต์, 2542, หน้า 73) การจินตนาการเป็นการพัฒนาสมองซีกซ้ายและซีกขวาให้ทำงานพร้อมกันอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การใช้จินตนาการในการเรียนจะช่วยให้เนื้อหาที่เรียนน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยผู้เรียนจะจินตนาการภาพตามที่คุณสอนพูด เช่น ให้ผู้เรียนหลับตา ฟอนคลายความรู้สึกทั้งหลาย จากนั้นผู้สอนจะบรรยาย โดยให้ผู้เรียนจินตนาการว่าตนเองเป็นหยดน้ำเล็ก ๆ เดินทางเข้าไปในส่วนต่าง ๆ ของต้นไม้ ผู้เรียนก็จะเข้าใจมากขึ้นและคงทนกว่าการสอนแบบธรรมดา

ความจำ

ความจำ คือ ความระลึกถึงสิ่งที่ผ่านมา แต่ถ้าระลึกไม่ได้ก็คือ การลืม ความจำกับการลืม คู่กันเสมอ ซึ่งทั้งคู่เกิดจากกลไกการทำงานของสมอง มีรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

1. การทำงานของสมอง

เพชรบูรณ์ โรจนธรรมกุล (2540, หน้า 28-31) กล่าวว่า สมองแบ่งออกเป็นหลายส่วนและทำหน้าที่ต่างกัน ดังนี้

1. สมองที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับความจำปัจจุบัน คือ ศูนย์รับความรู้สึกทั้งห้า และศูนย์รวมของแต่ละศูนย์รับความรู้สึกทั้งห้า อยู่ที่คอร์เท็กซ์ (Cortex) หรือเปลือกนอกของสมอง
2. สมองที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับความจำชั่วคราว อยู่ในกลีบข้างของสมองใน ส่วนที่เรียกว่า ฮิปโปแคมปัส (Hippocampus) ความจำแบบนี้จะคงอยู่ได้ไม่นาน
3. สมองที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับความจำระยะยาว อยู่ที่คอร์เท็กซ์ของกลีบข้าง กลีบกลาง และกลีบหลังของสมอง ความจำแบบนี้จะคงอยู่ได้นานแต่ต้องมีการทบทวนหรือ กระตุ้นเตือนเป็นระยะ

4. สมองที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับความจำถาวร อยู่บริเวณที่เดียวกับสมองที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับความจำระยะยาว แต่สมองที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับความจำถาวรนี้จะมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสมองที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับอารมณ์คือสมองส่วนทาลามัส (Thalamus)

จะเห็นได้ว่าสมองทำหน้าที่เกี่ยวกับความจำ ซึ่งความจำมีหลายระบบที่เกี่ยวข้อง เนื่องกัน พิณทิพย์ ทวยเจริญ (2536, หน้า 38-39) กล่าวว่า ระบบของความจำ มี 3 แบบ คือ

1. ระบบความจำจากการรับสัมผัส (Sensory memory) เป็นความจำในช่วงแรกหลังจากรับข้อมูลเข้ามาในสมอง สมองจะจำข้อมูลได้สั้นมาก อาจเปรียบได้กับการกรองกะที่ผ่านกระชอน กะทิจะผ่านกระชอนลงไปสู่ภาชนะรองรับ มีเพียงจำนวนน้อยนิดที่เหลือติดกระชอนซึ่งเปรียบเหมือนความจำขั้นแรกนั่นเอง
2. ระบบความจำระยะสั้น (Short-term memory - STM) ข้อมูลจากระบบความจำจากการรับสัมผัสจะผ่านสู่ระบบความจำระยะสั้น (STM) ในช่วงเวลาสั้น ๆ ตัวอย่างเช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์ อาจจำได้เฉพาะตอนแรก เมื่อโทรศัพท์เสร็จแล้วก็อาจลืมหมายเลขนั้นไปเลย นอกจากจะท่องอยู่เสมอ หรือเชื่อมโยงตัวเลขกับสิ่งอื่นก็จะทำให้จำได้นานขึ้น
3. ระบบความจำระยะยาว (Long-term memory - LTM) ข้อมูลที่สำคัญและมีความหมายจะบันทึกในระบบความจำที่สาม ซึ่งเรียกว่า ความจำระยะยาว (LTM) ทำหน้าที่เสมือนคลังข้อมูลถาวร LTM บรรจุทุกอย่างที่รู้เอาไว้ โดยมีความสามารถไม่จำกัดในการเก็บข้อมูล ซึ่งข้อมูลใน LTM จะเก็บไว้บนฐานของความหมายและความสำคัญของข้อมูล อาจเป็นข้อมูลที่เป็น กฎ ข้อสรุป หรือหลักเกณฑ์ต่าง ๆ

2. กลวิธีการจำ

กฤษณะ มาซาฮิโระ (2553, หน้า 12-16) ได้เสนอระบบวิธีการจำ (Super Reading System หรือ SRS) จำนวน 26 ข้อ โดยเรียงตามตัวอักษรภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. Analogy Method	วิธีอุปมา	ใช้การเปรียบเทียบ
2. Building Method	วิธีก่อสร้าง	ใช้สถานที่จริง
3. Creating Method	วิธีสรรค์สร้าง	ใช้สถานที่ในจินตนาการ
4. Dream Method	วิธีก่อสร้าง	ใช้สถานที่ในฝัน
5. Exaggerating Method	วิธีเกินจริง	ใช้ภาพลักษณ์เกินจริง
6. Free Drawing Method	วิธีวาดรูป	ใช้การวาดรูป
7. Gardening Method	วิธีแต่งสวน	ใช้ของแต่งสวน
8. High Speed Method	วิธีไฮสปีด	ใช้ความเร็ว
9. Injecting Method	วิธีเติมอารมณ์	ใช้การสร้างสิ่งดึงดูดอารมณ์
10. Jewel Method	วิธีเจียรไน	ใช้การเพิ่มมูลค่า
11. Key Method	วิธีใช้คีย์เวิร์ด	ใช้การวางคีย์เวิร์ดไว้ทุกที่
12. Linear Method	วิธีลากเส้น	ใช้การกำหนดความสัมพันธ์
13. Multiple Method	วิธีผสม	ใช้หลายอย่างผสมกัน
14. Natural Experience Method	วิธีสร้างประสบการณ์	ใช้การสร้างประสบการณ์จริง
15. Overlapping Method	วิธีทับซ้อน	ใช้ข้อมูลหลายชนิดซ้อนกัน
16. Picture Method	วิธีใช้รูปภาพ	ใช้รูปภาพ
17. Quality Change Method	วิธีแปรสภาพ	ใช้การเปลี่ยนลักษณะข้อมูล
18. Recall Method	วิธีฟื้นความทรงจำ	ใช้การนึก
19. Space Method	วิธีควบคุมพื้นที่	ใช้สถานที่ช่วยจำ
20. Telescoping Method	วิธีย่อ-ขยาย	ใช้การเปลี่ยนขนาด
21. Unifying Method	วิธีประสาน	ใช้รวมภาพลักษณ์
22. Variety Method	วิธีหลากหลาย	ใช้การเชื่อมต่อความทรงจำ
23. Walking Method	วิธีเดินเล่น	ใช้การเดินในใจอย่างอิสระ
24. X'mas Method	วิธีปรับเปลี่ยน	ใช้การเปลี่ยนทิวทัศน์
25. Yoke Method	วิธีตรึงข้อมูล	ใช้การตรึงข้อมูล
26. Zoo Method	วิธีปลุกชีวิต	ใช้ข้อมูลที่มีชีวิต

สังเกตได้ว่าเทคนิคจินตภาพที่ใช้ในงานศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คล้ายกับเทคนิคข้อ 16 วิธีใช้รูปภาพ

(Picture Method) เพราะเป็นการใช้ภาพประกอบการเรียนเพื่อให้ง่ายได้ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ลุงไอน์สไตน์(นามแฝง) ในหนังสือ **เพิ่มพลังความจำแบบอัจฉริยะ** (2553, หน้า 85) ได้บอกเทคนิคช่วยจำในสมัยกรีกโรมัน ที่เรียกว่า “เมมโมนิก” มี 3 ขั้นตอน คือ

1. จินตนาการ ยิ่งสามารถจินตนาการเป็นภาพที่ชัดเจนมากเท่าไร ก็ยิ่งช่วยให้จำได้ดีขึ้นและจำได้นานด้วย
2. เชื่อมโยง เป็นการนำจินตนาการในข้อแรกมาเชื่อมโยงกับสิ่งที่ต้องการจำ โดยแต่งเรื่องให้หือหาว น่าสนใจ และแปลกใหม่ตามประสบการณ์ชีวิตของตนเอง
3. จัดเก็บ เป็นการนำข้อมูลในข้อสองมาจัดเก็บอย่างเป็นระเบียบ เมื่อต้องการใช้ก็จะสามารถดึงมาใช้ได้ง่ายขึ้น

ทางด้านความรู้ของประสาททั้ง 5 ประการ พบว่า การดมกลิ่นและการลิ้มรสรับรู้ได้ 3 เปอร์เซ็นต์ การสัมผัสรับรู้ได้ 6 เปอร์เซ็นต์ การได้ยินรับรู้ได้ 13 เปอร์เซ็นต์ การมองเห็นรับรู้ได้ 75 เปอร์เซ็นต์ จะเห็นได้ว่า ประสาทการมองเห็นเป็นประสาทที่รับรู้ได้ดีที่สุดและมีเปอร์เซ็นต์การจำได้สูงที่สุด ความรู้เรื่องนี้ทำให้สามารถนำมาประยุกต์ใช้โดยการสร้างภาพประกอบการจำ ตัวอย่างกลวิธีการจำโดยใช้ภาพ ได้แก่

กลวิธีการจำของ ไสว เลี่ยมแก้ว (2528, หน้า 139-140) โดยจินตภาพ เริ่มแรกให้สร้างจินตภาพของสถานที่อย่างชัดเจนเอาไว้ในสมอง เช่น บ้าน หุ่นยา โรงเรียน จากนั้นนำคำที่จะจำไปโยงสัมพันธ์กับส่วนต่าง ๆ ของภาพที่จำเอาไว้ เมื่อต้องการระลึกคำที่ต้องการ ก็ให้ระลึกถึงภาพที่โยงสัมพันธ์เอาไว้ ก็จะสามารถจำได้อย่างแม่นยำและคงทนมากขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีเทคนิคในการจำโดยการสร้างภาพในความคิด (Visualization) ของสมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ (2544, หน้า 152-153) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การสร้างภาพในความคิดเกิดขึ้นจากการที่ใช้ตาในสมอง (The Mind's Eye) มองสิ่งต่าง ๆ ออกมาเป็นภาพหรือคิดเป็นภาพแทนที่จะคิดเป็นตัวอักษร ภาพในความคิดจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้มากขึ้น และมีความคงทนในการจำสูง ขึ้นด้วย

กลวิธีการจำให้คงทนมีหลายรูปแบบ ควรนำไปปรับใช้ให้เข้ากับเนื้อหาในการเรียนการสอนแต่ละเรื่อง หรือเลือกหลายแบบรวมกัน

3. ความคงทนในการจำ

แนวคิดเกี่ยวกับความจำและความคงทนในการจำมีดังต่อไปนี้

สุชา จันท์ธอม (อ้างใน รังสิมา เสวี, 2547, หน้า 27) แบ่งกระบวนการในการเกิดความจำ เป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. ขั้นความเข้าใจ (Apperception) คือ ขั้นการรับรู้และความเข้าใจ โดยผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ
2. ขั้นความคงทนในการจำ (Retention) คือ ขั้นการเก็บหรือรักษา การรับรู้และความเข้าใจในขั้นที่หนึ่งไว้

3. **ขั้นการถอดแบบ (Reproduction)** คือ ขั้นการนำสิ่งที่เก็บไว้ในขั้นที่สอง ออกมาใช้ได้เสมอเมื่อต้องการ

ชม ภูมิภาค (อ้างใน รังสิมา เสวี, 2547, หน้า 27) กล่าวถึง วิธีวัดความคงทนในการจำ ได้แก่

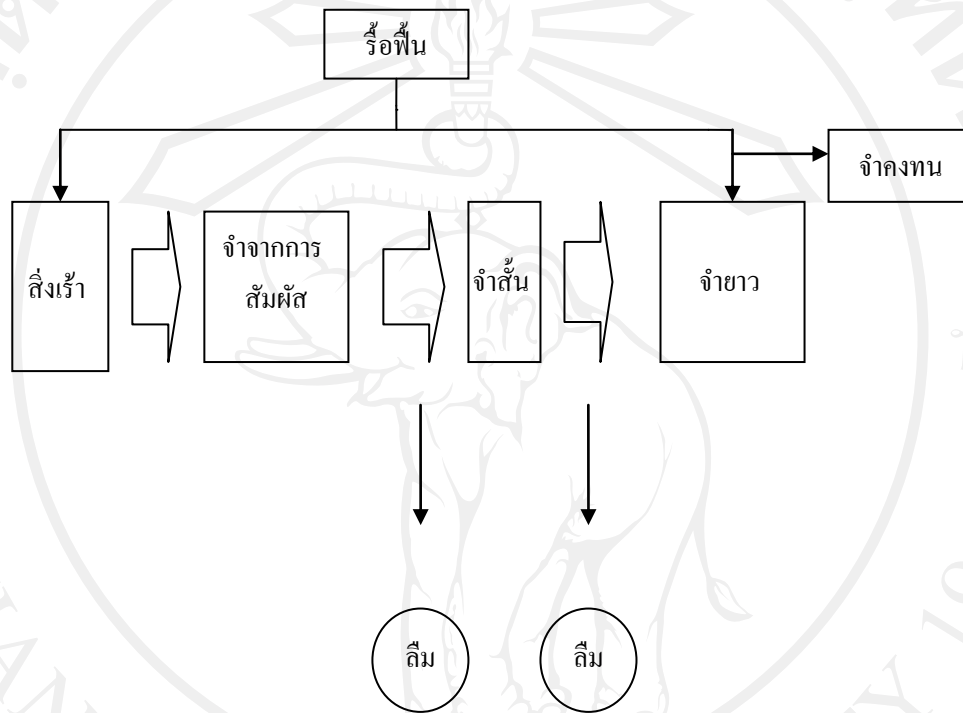
1. **วิธีแห่งการระลึกได้ (Recall Method)** คือ การเปรียบเทียบผลการทดสอบในช่วงที่สิ้นสุดการเรียนรู้ทันทีกับในช่วงที่เว้นระยะเวลาไปสักพักแล้วจึงทดสอบแล้วนำผลมาเปรียบเทียบกัน

2. **วิธีการจำแบบรู้จัก (Recognition Method)** คือ การให้เลือกเอาสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว ออกมาจากสิ่งอื่น ๆ ที่ปนอยู่ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกันมาก ๆ

3. **วิธีการเรียนรู้ (Relearning Method)** หรือวิธีการประหยัดเวลา (Saving Time Method) คือ การเปรียบเทียบการเรียนรู้เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ว่าต้องใช้เวลาอย่างน้อยเท่าไร นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาช่วงเวลาการจำจากโค้งความจำของ Ebbinghaus พบว่า ความจำลดน้อยลงเหลือประมาณร้อยละ 35 เมื่อเวลาผ่านไป 9 ชั่วโมง หลังจากนั้นความจำจะค่อย ๆ หายไปที่ละน้อยจนเหลือประมาณร้อยละ 20 ภายในเวลา 31 วัน ดังนั้น ระยะเวลา 1-4 สัปดาห์จึงไม่มีความแตกต่างของความจำมากนัก (ชัยพร วิชชาวุธ, 2520, หน้า 33)

4. การลืม

การลืม คือ การสูญหายของข้อมูลบางส่วนไปจากระบบ โดย Gairns and Redman (1986, p. 89) กล่าวว่า มี 2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการลืม ทฤษฎีแรกเรียกว่า Decay Theory ว่าด้วยการที่ไม่ได้ใช้งานข้อมูลเก่าแต่มีข้อมูลใหม่เข้ามาเรื่อยๆ ก็จะลืมข้อมูลเก่านั้นไป อีกทฤษฎีเรียกว่า Cue Dependent Theory เป็นการรื้อฟื้นความจำโดยการบอกใบ้ เช่น ให้คำว่า โซฟา เก้าอี้ ตู้เสื้อผ้า เพื่อสื่อถึงคำว่า เฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น สอดคล้องกับ Tulving and Madigan (อ้างใน ชัยพร วิชชาวุธ, 2520, หน้า 66) ที่กล่าวว่า การลืมนั้นมีสองแนวคิด คือ แนวคิดที่หนึ่งเชื่อว่าความจำขึ้นอยู่กับ การเหลืออยู่ของรอยความจำ (Trace Dependent) หากไม่มีรอยความจำก็ไม่สามารถรื้อฟื้นความจำนั้นขึ้นมาได้ แนวคิดที่สองเชื่อว่าความจำยังคงอยู่ในสมอง ไม่ได้หายไปจากรอยความจำ เพียงแต่ไม่สามารถรื้อฟื้นขึ้นมาได้เท่านั้น ถ้าใช้เวลาหรือได้รับวิธีการที่เหมาะสมก็จะระลึกขึ้นมาได้ การลืมแบบนี้จึงขึ้นอยู่กับสิ่งแนะที่ช่วยรื้อฟื้นความจำ (Cue Dependent) จากข้อมูลข้างต้นสามารถเขียนเป็นแผนผังได้ดังนี้

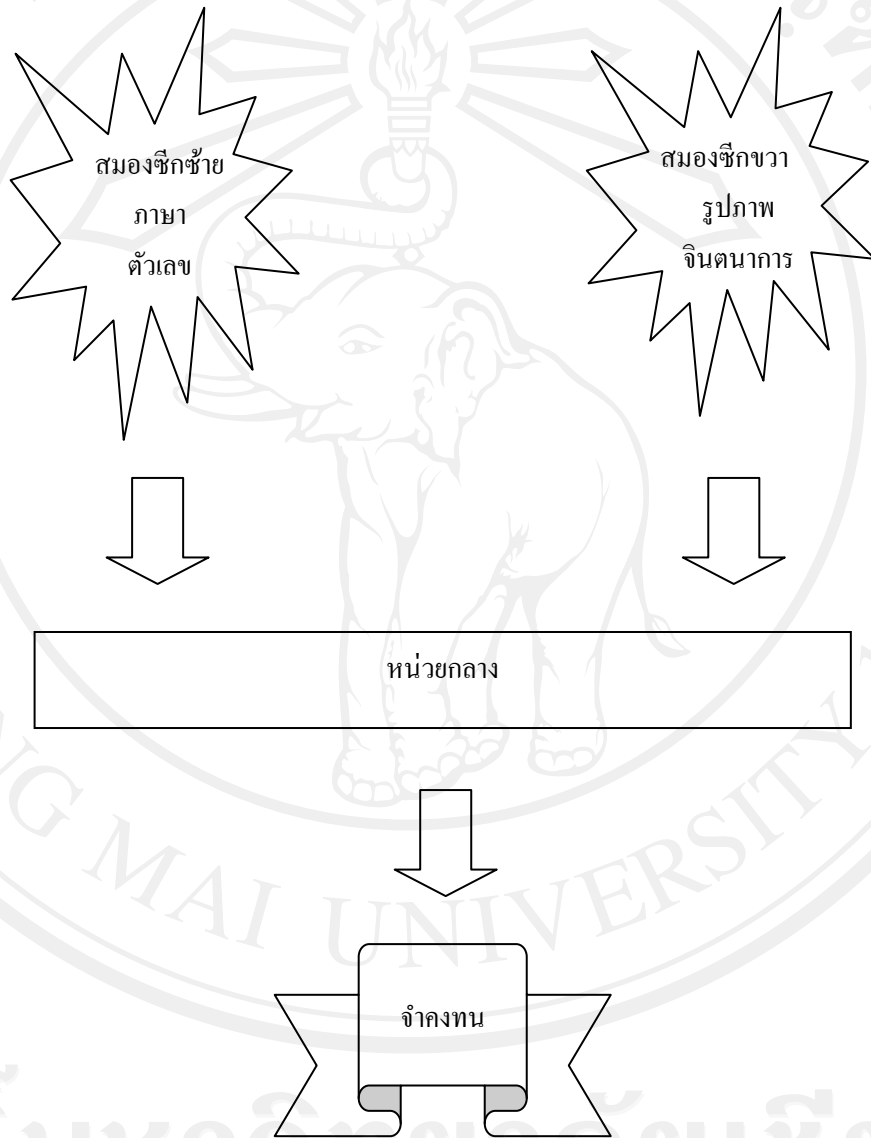


ภาพ 1 แสดงแผนผังระบบความจำ การลืม การรื้อฟื้น และความจำที่คงทน

ที่มา : ชัยพร วิชชาวุธ. (2520). ความจำมนุษย์. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หน้า 66.

จะเห็นได้ว่าความจำมีขั้นตอนและระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมากมาย โดยเฉพาะสมอง สมองมีสองซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวา สมองซีกซ้ายจะเป็นความจำทางด้านภาษา การคิดคำนวณ ตัวเลข การจัดระเบียบและลำดับสิ่งต่าง ๆ ส่วนสมองซีกขวาจะเป็นในเรื่องของรูปภาพจินตนาการ สัญชาตญาณ ถ้าสามารถเชื่อมโยงการทำงานของสมองทั้งสองซีกได้ ก็จะทำให้จำได้คงทนมากยิ่งขึ้น จากข้อมูลข้างต้นสามารถเขียนเป็นแผนผังได้ดังนี้



ภาพ 2 แสดงแผนผังการทำงานของสมองกับความจำที่คงทน

ที่มา : นรินทร์ องค์กรินทร์. (2551). เพิ่มพลังไอคิว101วิธีลับคมความคิด. กรุงเทพฯ : เนชั่นบุ๊คส์.

แรงจูงใจ

1. ความหมายของแรงจูงใจ

แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง สิ่งซึ่งควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ อันเกิดจากความ ต้องการ (Needs) พลังกดดัน (Drives) หรือ ความปรารถนา (Desires) ที่จะพยายามดิ้นรนเพื่อให้ บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ซึ่งอาจจะเกิดมา ตามธรรมชาติหรือจากการเรียนรู้ก็ได้ แรงจูงใจ เกิดจากสิ่งเร้าภายในและภายนอกตัวบุคคลนั้น ๆ ภายใน ได้แก่ ความรู้สึกต้องการ หรือขาดอะไร บางอย่าง จึงเป็นพลังชักจูง หรือกระตุ้นให้มนุษย์ประกอบกิจกรรมเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหรือ ต้องการนั้น ส่วนภายนอกได้แก่ สิ่งใดก็ตามที่มาเร้าเร้า นำช่องทาง และมาเสริมสร้างความปรารถนา ในการประกอบกิจกรรมในตัวมนุษย์ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือภายนอก แต่เพียง อย่างเดียว หรือทั้งสองอย่างพร้อมกันได้ อาจกล่าวได้ว่า แรงจูงใจทำให้เกิดพฤติกรรมซึ่งเกิดจาก ความต้องการของมนุษย์ ซึ่งความต้องการเป็นสิ่งเร้าภายในที่สำคัญกับการเกิดพฤติกรรม นอกจากนี้ ยังมีสิ่งเร้าอื่น ๆ เช่น การยอมรับของสังคม สภาพบรรยากาศที่เป็นมิตร การบังคับขู่เข็ญ การให้ รางวัลหรือกำลังใจหรือการทำให้เกิดความพอใจ ล้วนเป็นเหตุจูงใจให้เกิดแรงจูงใจได้ (สารานุกรม วิกิพีเดีย, 2553, หน้า 1)

นอกจากนี้ในพจนานุกรมของ Merriam Webster (cited in Houston, John P., 1985, p. 5-7) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า สิ่งที่เป็นเหตุให้ทำ อย่างไม่รู้คิด แรงจูงใจในงานศึกษา ครั้งนี้เน้นแรงจูงใจในการเรียนตัวอักษรคันจิต่อไปโดยใช้เทคนิคจินตภาพ

2. ทฤษฎีแรงจูงใจ

ทฤษฎีแรงจูงใจ มีการแบ่งออกเป็น 4 ทฤษฎีใหญ่ ๆ คือ

2.1 ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behavioral View of Motivation) ทฤษฎีนี้ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ในอดีต (Past Experience) ว่ามีผลต่อแรงจูงใจของบุคคลเป็นอย่างมาก ดังนั้นทุกพฤติกรรมของมนุษย์ถ้าวิเคราะห์ดูแล้วจะเห็นว่าได้รับอิทธิพลที่เป็นแรงจูงใจมาจาก ประสบการณ์ในอดีตเป็นส่วนใหญ่ โดยประสบการณ์ในด้านดีและกลายเป็นแรงจูงใจทางบวกที่ ส่งผลเร้าให้มนุษย์มีความต้องการ แสดงพฤติกรรมในทิศทางนั้นมากยิ่งขึ้นทฤษฎีนี้เน้นความสำคัญ ของสิ่งเร้าภายนอก (Extrinsic Motivation)

2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning View of Motivation) ทฤษฎีนี้ เห็นว่าแรงจูงใจเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม โดยเฉพาะการสร้างเอกลักษณ์และการเลียนแบบ (Identification and Imitation) จากบุคคลที่ตนเองชื่นชม หรือคนที่มีความเชื่อในสังคม ซึ่งจะเป็น แรงจูงใจที่สำคัญในการแสดงพฤติกรรมของบุคคล

2.3 ทฤษฎีพุทธินิยม (Cognitive View of Motivation) ทฤษฎีนี้เห็นว่าแรงจูงใจใน การกระทำพฤติกรรมของมนุษย์นั้นขึ้นอยู่กับ การรับรู้ (Perceive) สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว โดยอาศัย

ความสามารถทางปัญญาเป็นสำคัญ มนุษย์จะได้รับแรงผลักดันจากหลาย ๆ ทางในการแสดงพฤติกรรม โดยจะปรับความแตกต่างของประสบการณ์ที่ได้รับใหม่ให้เข้ากับประสบการณ์เดิมของตน ซึ่งการจะทำให้จะต้องอาศัยสติปัญญาเป็นพื้นฐานที่สำคัญทฤษฎีนี้เน้นเรื่องแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)

2.4 ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanistic View of Motivation) แนวความคิดนี้เป็นของ มาสโลว์ (Maslow) ที่อธิบายถึงลำดับความต้องการของมนุษย์ โดยความต้องการจะเป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมเพื่อไปสู่ความต้องการนั้น ดังนั้นถ้าเข้าใจความต้องการของมนุษย์ก็สามารถอธิบายถึงเรื่องแรงจูงใจของมนุษย์ได้เช่นเดียวกัน (สารานุกรมวิกิพีเดีย, 2553, หน้า 2)

เมื่อพิจารณาทฤษฎีต่าง ๆ ข้างต้นแล้ว ทฤษฎีมนุษยนิยม ของมาสโลว์ ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ น่าจะเป็นทฤษฎีที่ใกล้เคียงกับการศึกษาครั้งนี้ กล่าวคือ การใช้เทคนิคจินตภาพช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนจำตัวอักษรคันจิได้ดีขึ้นและทำให้เกิดความต้องการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นต่อไป

3. ประเภทของแรงจูงใจ

แรงจูงใจแบ่งออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

3.1 แรงจูงใจจับพลัน (Aroused Motive) คือแรงจูงใจที่กระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรม ออกมาทันทีทันใด แรงจูงใจสะสม (Motivational Disposition หรือ Latent Motive) คือแรงจูงใจที่มีอยู่แต่ไม่ได้แสดงออกทันทีจะค่อย ๆ เก็บสะสมไว้รอการแสดงออกในเวลาใดเวลาหนึ่ง

3.2 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motive) คือแรงจูงใจที่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งเร้าภายในตัวของบุคคลผู้นั้น และเป็นแรงขับที่ทำให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมออกมา

3.3 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motive) คือแรงจูงใจที่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น คำชม หรือรางวัล

3.4 แรงจูงใจปฐมภูมิ (Primary Motive) คือ แรงจูงใจอันเนื่องมาจากความต้องการที่เป็นพื้นฐานทางร่างกาย เช่น ความหิวกระหาย ส่วนแรงจูงใจทุติยภูมิ (Secondary Motive) คือแรงจูงใจที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากแรงจูงใจขั้นปฐมภูมิ

4. แรงจูงใจกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

การ์ดเนอร์และแลมเบิร์ต (Gardner and Lambert, 1972, 72-78 อ้างใน มาลินี ภูน้อย, 2544, หน้า 5) แบ่งแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศเป็น 2 ประการ คือ แรงจูงใจเพื่อการประกอบอาชีพ และแรงจูงใจเพื่อการเข้าถึงวัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ ซึ่งทั้ง 2 ประการเป็นองค์ประกอบสำคัญทางจิตใจที่มีผลต่อการพัฒนาการเรียนภาษาต่างประเทศ เพราะแรงจูงใจเป็นเหตุให้เกิดพลังในการเรียนรู้ การสร้างแรงจูงใจโดยใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งที่ช่วยให้สามารถบรรลุเป้าหมายในการเรียนภาษาต่างประเทศที่ไม่คุ้นเคยได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานศึกษาเกี่ยวกับจินตภาพ

รังสิมา เศวี (2547) เรื่องผลของการเรียนโดยใช้ภาพประกอบ 3 แบบที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่บกพร่องทางการได้ยิน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ให้เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มที่ 1 เรียนคำศัพท์ที่มีภาพภาษามือประกอบ กลุ่มที่ 2 เรียนคำศัพท์ที่มีภาพประกอบ กลุ่มที่ 3 เรียนคำศัพท์ที่มีการวาดภาพประกอบด้วยตนเอง ผลปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มที่ 3 สามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากที่สุด หลังจากนั้น 2 สัปดาห์ทดสอบอีกครั้ง ผลที่ได้เหมือนเดิม สรุปว่าการวาดภาพประกอบด้วยตนเองช่วยเพิ่มความสามารถในการจำที่คงทนมากขึ้น

กฤษณะ สุยะอ้าย (2552) ศึกษาเรื่อง การใช้เทคนิคการส่งเสริมความคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนทั้งก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เทคนิคการส่งเสริมความคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า คะแนนความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการเรียน โดยใช้เทคนิคการส่งเสริมความคิดโดยใช้ภาพเป็นสื่อ

2. งานศึกษาเกี่ยวกับความคงทนในการจำ

งานศึกษาที่เกี่ยวกับความคงทนในการจำ ได้แก่ การทดสอบความจำระยะสั้นและความจำระยะยาวโดยใช้วิธีการจัดกลุ่มคำของพิณทิพย์ ทวยเจริญ (2536) ท่านได้ทดสอบกับนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ 3 ทุกกลุ่มที่เรียนวิชาภาษาศาสตร์เชิงจิตวิทยาที่ท่าน โดยแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แล้วให้กลุ่มทดลองท่องคำกริยาภาษาอังกฤษที่จัดเป็นคำคู่โดยใช้เสียง มโนทัศน์ และความหมายสอดคล้องกัน ส่วนกลุ่มควบคุมให้ท่องคำกริยาที่สลับปนกัน เมื่อให้นักศึกษาเขียนคำที่จำได้ ผลปรากฏว่า นักศึกษาในกลุ่มทดลองจำได้ทุกคำ ส่วนนักศึกษากลุ่มควบคุมจำได้ไม่เกิน 3 คำ หลังจากผ่านไปหนึ่งเดือน ให้ นักศึกษาทั้งสองกลุ่มเขียนคำกริยาชุดเดิมอีกโดยไม่ได้ออกล่วงหน้า ผลปรากฏว่า นักศึกษาในกลุ่มทดลองยังจำคำศัพท์ได้ ส่วนกลุ่มควบคุมนั้นส่วนใหญ่จำไม่ได้ สรุปว่าการจัดกลุ่มคำโดยใช้ภาพลักษณะช่วยจำและการใช้สัมผัสทางเสียงช่วยจำนั้น เป็นความจำที่คงทน

วรชาติ ภูทอง (2537) ศึกษาเกี่ยวกับ ผลของการสอนแบบสัมพันธ์ขอบข่ายความหมายที่มีต่อการจำคำศัพท์ ผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งกลุ่มทดลองได้รับการสอนแบบสัมพันธ์ขอบข่ายความหมาย ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามคู่มือครู ใช้เวลาสอนทั้งสิ้น 10 คาบเรียน หลังการเรียนแต่ละคาบผู้เรียนทั้งสองกลุ่มจะได้รับการ

ทดสอบการจำคำศัพท์ และเมื่อสอนครบ 10 คาบแล้ว ผู้เรียนจะได้รับการทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้คำศัพท์ หลังจากนั้นอีก 12 วัน จึงทดสอบอีกครั้งเพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ พบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน 2) คะแนนเฉลี่ย ผลสัมฤทธิ์การ เรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสัมพันธ์ขอบข่ายความหมายสูงกว่าคะแนนเฉลี่ย ของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) คะแนน เฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบสัมพันธ์ขอบข่าย ความหมายสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.01

หวัง เหวิน ยี่ (2546) ได้ทดลองสอนตัวอักษรภาษาจีนสำหรับนักศึกษาสถาบัน ราชภัฏเพชรบุรี โดยใช้สื่อการสอน ได้แก่ 1) คู่มือประกอบการเรียนการสอนที่เป็นตัวอักษรภาษา จีนพื้นฐาน 60 ตัว 2) แผนการสอน 3) แบบวัด และ 4) แบบบันทึกเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยแบ่ง กลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม โดยเจาะจงตามชั้นปี กลุ่มละ 26 คน ทำการสอบวัดก่อนการสอน แล้วทำการทดลองโดยใช้วิธีการสอนที่แตกต่างกัน จากนั้นสอบหลังการสอน นำคะแนนที่ได้มา วิเคราะห์ ผลการทดลอง พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังการสอนของนักศึกษาทั้งสองกลุ่มสูง กว่า 60% ของคะแนนเต็ม ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังการสอนเรื่อง การจำเสียงอ่านของตัว อักษรภาษาจีนของนักศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังการสอนเรื่อง การจำความหมายของตัวอักษรภาษาจีนของ นักศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ยังมีงานศึกษาของวรานนท์ กำแพงแก้ว (2553) เรื่องผลการใช้ เทคนิคมอร์ฟिंगที่มีต่อการจำอักษรคันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน งานศึกษานี้ใช้เทคนิค มอร์ฟिंगในการสอน เพื่อจำตัวอักษรคันจิ 3 รูปแบบ คือ 1. รูปแบบภาพ - ตัวอักษร เป็นการนำเสนอ ด้วยวิธีการเชื่อมโยงข้างหน้า 2. รูปแบบตัวอักษร - ภาพ เป็นการนำเสนอด้วยวิธีการเชื่อมโยง ย้อนหลัง 3. รูปแบบภาพ - ตัวอักษร และตัวอักษร - ภาพ เป็นการนำเสนอทั้งแบบเชื่อมโยง ข้างหน้าและเชื่อมโยงย้อนหลัง นอกจากนี้ยังมีแบบทดสอบการจำความหมายอักษรคันจิ และ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้เทคนิคมอร์ฟिंगในการช่วยจำความหมายอักษร คันจิอีกด้วย ผลการวิจัยพบว่า การนำเสนออักษรคันจิโดยใช้เทคนิคมอร์ฟिंगแต่ละรูปแบบมีผลต่อ การจำความหมายอักษรคันจิ คือ 1. ผู้เรียนทุกคนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบการจำอักษรคันจิ สูงกว่าร้อยละ 80.00 2. ผู้เรียนที่ใช้โปรแกรมนำเสนออักษรคันจิรูปแบบตัวอักษร - ภาพ มีคะแนน เฉลี่ยจากการทดสอบการจำความหมายอักษรคันจิสูงที่สุดคือ ร้อยละ 88.88 และผู้เรียนที่ใช้ โปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิรูปแบบภาพ - ตัวอักษร และตัวอักษร - ภาพ มีคะแนนเฉลี่ยจาก การทดสอบการจำความหมายอักษรคันจิต่ำที่สุดคือ ร้อยละ 82.25 นอกจากนี้ผลจากแบบสอบถาม

พบว่า ผู้เรียนทุกคนที่ใช้โปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิด้วยเทคนิคออร์ฟี่ฟิ่งทุกรูปแบบมีความ
 คิดเห็นว่าการใช้เทคนิคออร์ฟี่ฟิ่งช่วยในการจำความหมายอักษรคันจิ

3. งานศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจ

มีงานศึกษาที่ศึกษาทางด้านแรงจูงใจหลายเรื่อง ได้แก่ การพัฒนาความสามารถ
 และแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เอกสารจริง ของ
 สุวรรณี เวทไชสง (2544) ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
 เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังจากได้รับการสอนอ่าน โดยใช้เอกสารจริง และ
 นักเรียนมีแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังจาก
 ได้รับการสอนอ่าน โดยใช้เอกสารจริง

มาลินี ภูน้อย (2544) ศึกษาเรื่องการใช้รูปแบบการสอนเพื่อการสื่อสาร
 ประกอบการใช้ท่าทางเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่า รูปแบบการสอนเพื่อการ
 สื่อสารประกอบการใช้ท่าทางสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนที่มีความสามารถทาง
 ภาษาและแรงจูงใจต่ำได้อย่างดี โดยผู้เรียนมีพฤติกรรมการเข้าเรียนและมีปฏิสัมพันธ์ขณะเรียนเพิ่ม
 มากขึ้น และทำให้ผู้เรียนพัฒนาจากการสื่อสารด้วยท่าทางไปสู่การสื่อสารด้วยวาจาประกอบการใช้
 ท่าทางและไปสู่การสื่อสารด้วยวาจาเพียงอย่างเดียวได้มากขึ้นตามลำดับ

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยของ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง (2544) เรื่อง กิจกรรมค่าย
 ภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัย
 นาฏศิลป์สุพรรณบุรี พบว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา
 ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่า กิจกรรมค่ายภาษา
 อังกฤษทุกประเภทมีประสิทธิภาพสูง

งานศึกษาเรื่องต่าง ๆ ข้างต้นเป็นแนวทางที่ดีในการเป็นแม่แบบของการศึกษาเรื่องการ
 ใช้เทคนิคจินตภาพในการสอนตัวอักษรคันจิภาษาญี่ปุ่น โดยนำมาปรับประยุกต์ให้เหมาะสมกับ
 เรื่องที่ศึกษามากยิ่งขึ้น เช่น ในเรื่องการใช้ภาพประกอบการสอน พบว่า ภาพช่วยเพิ่มความสามารถ
 ในการจำได้มากขึ้น ซึ่งเหมาะสมที่จะนำหลักการนี้มาใช้ในการจำตัวอักษรคันจิที่มาจากภาพ โดย
 ภาพที่ใช้นำมาจากภาพในอดีตของตัวอักษรคันจิแต่ละตัว นอกจากนี้การจำได้นานสามารถทดสอบ
 ได้โดยการเว้นระยะเวลาไว้แล้วทำการทดสอบอีกครั้งก็จะทำให้ทราบความคงทนในการจำ และ
 แรงจูงใจในการเรียนตัวอักษรคันจิพิจารณาจากสอบถามความคิดเห็น โดยใช้แบบสอบถามที่
 เป็นวิธีที่เหมาะสม การศึกษางานวิจัยด้านต่าง ๆ ช่วยให้เกิดพัฒนาการของความคิดมากยิ่งขึ้นและ
 นำมาปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการศึกษาในครั้งนี้